

サウンドシューター

音で戦え！

◇ ゲーム概要 ◇

◆ ジャンル

2Dシューティングゲーム

◆ プレイ人数

1人

◆ プラットフォーム

PC

◆ 制作期間

2023/09/26~2024/09/27
1日

◆ 実行可能OS

Windows

◆ 制作人数

5人(企画：1人、プログラマー：4人)

◆ 開発環境

Visual Studio 2022
Unity

◆ 担当

企画、メインプログラマー
(ゲームの企画とインゲームの制作、1年生達の指導)

トライデントコンピュータ専門学校
ゲームサイエンス学科 松戸浩希

◇ 工夫した点/苦勞した点 ◇

◆ 工夫した点

私はこのプロジェクトには企画とメインプログラマーとして参加をしましたが、Unity未経験の1年生でも円滑に作業が進められるような環境作りに心がけました。キャラクターの弾を発射した時の動き、敵の分かりやすさには特に意識をしました。

◆ 苦勞した点

Unity未経験の1年生3人を教えながら制作を進めていくのはとても大変でした。しかし、チームワークの大切さや、限られた時間で与えられたミッションをどうやってこなしていくのかという難しさを学ぶことが出来ました。